Historia de la piratería casera

Autor	Raúl Montón
Ubicación original	http://www.webxprs.com/blog/2009/02/10/con-el-parche-en-el-ojo/
Fecha de primera publicación	10 de febrero de 2009
Edición en PDF	Emilio Rubio Rigo



Hoy en día, cualquiera que sea un poco hábil, o se pase más de tres o cuatro horas diarias delante de la compu, tiene más o menos una ligera idea de **como se bajan películas, MP3, o se descarga cualquier tipo de contenido ilícito**, el **Siglo XXI** nos ha habituado al manejo de terminologías como P2P, ISOS, Emule, y no necesitamos más que acudir a nuestras páginas o buscadores de “confianza” para encontrar lo que buscamos.

Para llegar aquí, hemos pasado por los más variados métodos de pirateo, que a algunos jovenzuelos les parecerían ridículos hoy en día. Esta es señoras y señores, una breve historia de la piratería casera, **desde los inicios en los ochenta, hasta bien entrada la época de Internet..** porque todos hemos sido piratas de medio pelo alguna vez (por lo menos clientes de los piratillas)… y ni yo me salvo de eso…

Los "alegres" ochenta

Es difícil que cuando uno se compra su primer ordenador, lo haga sin ningún tipo de influencia o recomendación, en mi caso, mi Spectrum, lo quería porque tenía un amigo con un mogollón de cintas, que me dijo.. "cómpratelo que te pasaré programas", y después de engañar vilmente a mis padres de que servía para estudiar, me lo compraron.

El Spectrum, me venía con una buena provisión de juegos, **el pack de Investrónica**, pero nada es eterno, y unos días después, mi amigo y yo íbamos por primera vez a chocar con la piratería profesional, el famoso "**Mercat de Sant Antoni**".



Si vais a las ocho de la mañana está así de tranqui, pero si os vais a las doce...¡estáis fritos!

Situado en el centro de Barcelona, mercado de lunes a viernes, los domingo, este emblemático edificio de la Ciudad Condal, se transforma en un gigantesco mercadillo, donde puedes comprar desde **libros, pasando por películas, discos y vídeo juegos, nuevos o de segunda mano**, es como un pequeño "Rastro", pero centrado en la cultura.

Pues bien, este mercado de fin de semana, tiene otro "**mercado amateur**" en las calles adyacentes al edificio. En esta zona, cuando era pequeño, me iba con mi padre a cambiar los cromos de mis colecciones (Mazinger Z, Superman…), con una lista, y mucha paciencia, y con horas y horas de "tengi, falti", se lograban completar las tan preciadas colecciones.

Este espacio, en los ochenta, estaba compartido con los primeros piratillas de la época. Ellos eran una manga de chavalines, entre 13 y 20 años, que

iban de un lado a otro con unos **álbumes de fotos con recortes de las revistas inglesas**. A la primera de cambio, no entendías muy bien de que iba aquello, pero luego era muy fácil.. ellos te enseñaban los juegos que tenían en cinta, o sea los de los anuncios, tu les decías cual querían, y después de hacerte esperar un rato, venían con la cinta. sabe Dios de donde, en la que a veces estaba el juego que te prometían (la mayoría), y otras te tomaban el pelo vendiéndote cualquier cosa.



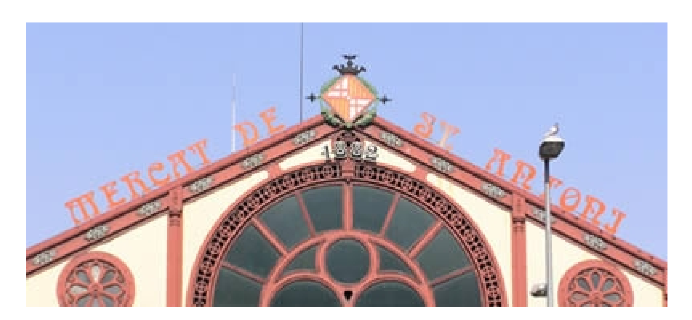
Había algunos que le echaban mucho morro a la hora de vender...

A partir de **300 pelas** podíamos disfrutar de juegos recién traídos de Inglaterra, la semana que salían allí al mercado, alguien estaba allí para “importar” la copia para España.

¿Funcionaban esos juegos?, pues la verdad es que casi siempre daban menos problemas que los originales, ya que con un poco de suerte estaban desprotegidos y pasados a carga normal, además tenían “garantía” (siempre y cuando el pirata estuviera la semana siguiente en el mismo sitio)

Era alucinante la pasta que se podía sacar uno ahí, los piratas más famosos y experimentados, eran capaces de sacarse **una media de 50.000 pelas**, en tan solo dos o tres horas, y sin que les pillara la “urbana”, que además, no entendía muy bien que era aquello de las cintas de casete, que tanto se había puesto de moda.

El truco para que no los pillaran, era muy simple, sólo había que cargar con el catálogo, y cuando alguien te pedía algo, ir a buscar solo esa cinta. Los más avispados y tecnológicamente preparados, llegaban incluso a tener **radiocasetes dobles de bolsillo**, y hacían la copia en el momento, de manera que a lo sumo, se les pillaba con tres o cuatro cintas con juegos, y a la calle en dos patadas.



Todo este entretenimiento de los domingos (amenizado con alguna que otra redada), bajo bastante con los nuevos precios del software, impulsados por Erbe. Se que hay mucha gente en la industria, que lo vio como algo negativo, pero desde mi punto de vista, creo que ayudó a cortar de manera drástica la piratería, yo mismo, que iba al "mercat", todas las semanas, **cambie el hábito por comprarme unos cuantos juegos cada mes**, y los otros me los prestaba alguien, pero por lo menos, ya no pirateaba tanto.

Cuando creces, te das cuenta que comprando esas cintas, le fastidiaste la vida a mucha gente, pero no le vas a pedir a un crío de 13 años que sea responsable! a el lo que le importa es que la semanada le cunda lo más posible… y eso se lograba al principio, con las cintas del Mercat.

Copiando en Casa

Todos hemos intentado hacer nuestras copias en casa, sobretodo cuando venía el típico amiguete que solo iba a tu casa para restregarte por la cara el juego que había conseguido… y yo le decía.. ¿me lo dejas un rato para copiar?..sacaba la cinta **"Crescendo" de 15 minutos** y empezaba la odisea….¡¡como si fuera tan fácil macho!!…

Los Métodos

a- Con dos reproductores

El colmo de la cutrería y el caserismo, era poner la cinta original en un reproductor, y acercar otro al altavoz y ponerlo para que grabara. Con este sistema estaba asegurado que se grabara el ladrido de tu perro con fidelidad perfecta, pero un miserable pitido, ni de coña, causando el típico "**r-tape loading error**".



Este método tenía dos variantes, la primera era usando **un micrófono para grabar** (igual de "efectiva" que la otra), y la segunda, si el reproductor lo permitía, era **conectar un cable de jack de 3 1/2 de la toma "MIC" o "REC" de uno a la toma "EAR" del otro**. Esta variante, solía funcionar con las cargas normales, pero si se cruzaba un "turbo" en tu camino, estabas frito.

b- Con "copión"

El amor propio que tenemos, a veces nos hace pensar que seremos capaces de algunas cosas, cuando no lo somos, este es el caso del segundo método de copia, el que usaba unos programas llamados "copiones".



El pionero.. y más inútil...

El primero que usamos todos, fue el **"Microcopi" de Micro Hobby**, que sólo era capaz de copiar cintas desprotegidas, y ni siquiera duplicaba las que no tenían cabecera, vaya que **servía para copiar los juegos que venían con las revistas y poco más.** Después nos llegaron sofisticados programas de copia como los infames **Lerm Tape Copier, The Key, etc…** programas muy completos que copian casi de todo, pero que **sin unas buenas instrucciones, eran como un misil nuclear en nuestras manos**, potente pero inútil. Aún así, había gente que con estos programas, lograba copiar cosas como el Decathlon, con paciencia y originales de calidad.



c- Los "multifaces"

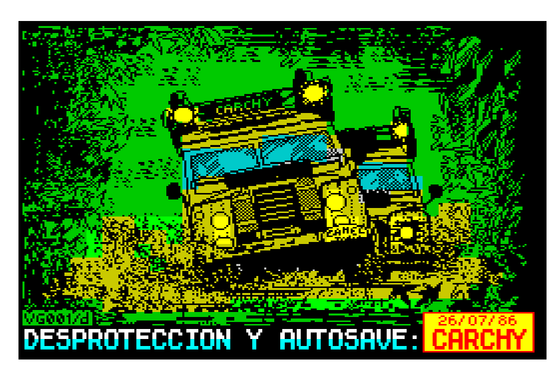
Los que teníamos un poco más de presupuesto y recursos, podíamos comprar unas curiosos accesorios, conocidos como "multifaces", que se conectaban al slot de expansión de Spectrum, y que al pulsar un botón **volcaban la memoria completa del ordenador a la RAM del aparatito**, y

con un comando, se podían pasar a cinta. Esto a parte de las ventajas obvias, de copiar casi todo, menos las multi cargas, tenia un par de pegas, la primera, que a mi me importaba un pepino, era que siempre se volcaba la memoria completa, o sea, que aunque el juego ocupara 16K, si la compu era un Spectrum 128K por ejemplo, en la cinta se grababan las 128K (ocupaba más cinta por supuesto), y la segunda, que más que nada le fastidiaba a los que usaban las copias, es que al grabar el juego y **cargarlo en otra compu sin el interface, se veía un amasijo de atributos en la parte superior y en los bordes de la pantalla,** que a veces no molestaba, pero otras, te fastidiaba medio juego. Si cargábamos con el susodicho aparatejo, con un toque de botón, volvía todo a la normalidad…



d- Juegos con "autosave"

Algunos piratones de la época, inventaron un método infalible para poder realizar las copias con el mínimo esfuerzo, "los autosaves.", algo realmente útil,en principio. El método era simple, después de cargar la copia desprotegida, **pulsábamos la tecla mágica (normalmente "S")**, y el juego se volcaba a cinta. Lo más cachondo, venía cuando el "cracker" de turno, se le ocurría poner alguna tecla rara, del estilo "shift+algo", y nosotros recibíamos la copia de alguien desinformado, lo que hacía que no pudiéramos volcar el juego, y peor aún, en algunos casos, el simpático "desprotector", también habilitaba una tecla para arrancar el juego.



Adivina, adivinanza.... ¿qué tecla de las narices es la que graba?

A un amigo mío le gustó mucho el autosave de Spectrum, e hizo el mismo sistema en **algunas desprotecciones de Amstrad**.

e- La doble pletina

De todos los métodos para realizar copias, siempre y cuando la original estuviera en buen estado, **o no tuviéramos que tocar el bendito azimut** (el tornillo de las narices del cabezal), **el mejor era la duplicadora de cintas**, capaz de copiar el original con toda la fidelidad del mundo. A veces incluso ocurrían efectos curiosos, como que **el original no cargara, y la copia si (me pasó con el Decathlon).**



f- Pasando a disco

De manera parecida a como se hacía con los “multifaces”, en los últimos tiempos del Spectrum se comercializaron una serie de accesorios, como por ejemplo el **Disciple,** que permitían **pasar los juegos a discos de 5 1/4**, por lo que estos se cargaban en ¡3 segundos!, una maravilla sin duda, pero pasaba lo mismo que he mencionado arriba.. si el juego no cargaba entero en memoria, era muy complicado poder pasarlos con éxito a disco, pero **era ideal para pasar versiones de 128K a disco**.



Con esto... los juegos cargaban volando

Los 16 Bits… la piratería evoluciona

Cuando a finales de los 80, me compré (esta vez con mi dinero) el Amiga 500, a parte de los incontables originales que pagué (algunos bodrios infumables entre ellos), descubrí que la piratería del Amiga era algo más sofistica de lo que pensaba.

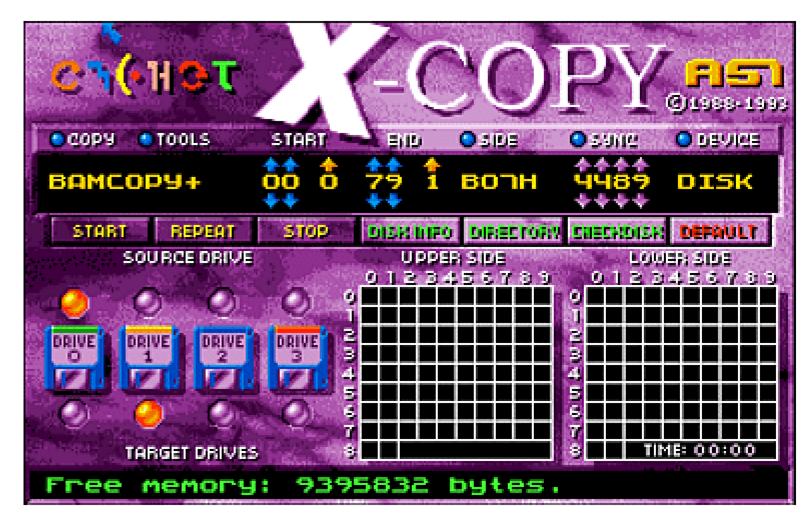
Los vendedores por supuesto, estaban en el "mercat", pero si te convertías en buen cliente, **incluso te dejaban ir a su casa, y ahí te copiabas lo que querías (y podías) pagar**. El sistema era simple, y se asemejaba a los famosos "copy-party" pero aflojando "la mosca", cada disco a las 200 pesetas, y si los juegos ocupaban varios, el precio era por "pack", siendo un poco más barato. Uno de los timos característicos con el tema de los discos, **es que te vendieran un juego de dos discos, en cuatro por ejemplo**.. y a menos que te lo contara alguien, era un poco complicado darse cuenta de que nos estaban tomando el pelo aunque eso dependía de la "viveza" del pirata, porque de un disco 3 formateado en blanco, se da cuenta cualquier burro.



Uno de los famosos "Compact Disk" de Automation para Atari ST

También tenías la posibilidad de convertirte en **"Cliente VIP**", de manera que pagabas una cuota mensual y tenías derecho a copiarte todos los juegos que quisieras, un sistema barato, si eras un vicioso traga novedades, pero con los peligros de que te enchufaran cualquier bodrio que llegaba.

Los métodos de copia, nunca fueron muy sofisticados, ya que la mayoría de los juegos venían desprotegidos, y se podían copiar con cualquier copión de "confianza". el **preferido de todo el mundo, en el caso del Amiga, era el X-Copy**.



X-Copy... "Amigueros" Choice Award

Si me topaba con un juego protegido, siempre podía intentar grabarlo con el **Action Replay** del Amiga, otro dispositivo parecido al Multiface de Romantic Robot, con las mismas ventajas y desventajas.. si el juego cargaba entero en la memoria, se grababa de maravilla, y si no, pues nada.. ahora si, el Action Replay iba muy bien para buscar “pokes” y “ripear” las músicas de los juegos.



Los Profesionales: Los piratas "consoleros"

Aunque hoy en día cualquiera sabe piratear y copiar juegos de consola, a principios de los 90, era algo reservado a los profesionales del delito, ya que para poder copiar cartuchos, hacía falta algo más que un ordenador, por lo menos a escala industrial.

En esta época, era bastante usual, encontrar en ciertos barrios de Barcelona, en los bazares, una serie de cartuchos de dudosísima procedencia con s**erigrafías mal impresas, copyright borrados y sobretodo, con cientos de juegos en cada cartucho.**

Lo cachondo de estos cartuchos, es que normalmente nos la daban con "queso" con la cantidad de juegos que contenían , **y yo tenía la norma de desconfiar de cualquier cartucho de más de 20 o 30 juegos**, ya que en la mayoría de los casos, no son más que el mismo juego repetido. Los que habéis comprado alguno sabréis a que me refiero, por ejemplo, nos podemos encontrar en un cartucho de 50 juegos de **Gameboy, con "Mario", "Mario Adventure", "Jumpman Mario"** o con mucha menos imaginación **Mario 1, Mario 2 y Mario 3.**



Los "increíbles" cartuchos de 68.000 en "1", auténticos engañabobos

La única manera "casera" de copiarse los cartuchos, era a través de unos aparatitos, llamados **"Super Magic Drive" o "Super Magic Card"** (popularmente conocidos como "copiones), que se incorporaban al slot superior de conexión de la consola en cuestión. encima de ellos, poníamos el juego deseado, y a través de un sencillo menú se pasaban a discos de 3 1/2. En cada disco normalmente entraban tres o cuatro juegos, y la unidad permitía dividir en varios discos los juegos más grandes.



Estos cacharros, eran bastante difíciles de conseguir, y más teniendo en cuenta que era una época “Pre-Internet”, así que no tocaba buscar entre los clasificados de las revistas de consolas, que siempre había alguno que vendía.

Y llegaron las BBS...

A principios de los noventa, la cosa estaba bastante chunga para los amigueros, porque aunque los **Amiga 1200 se llegaran a vender el El Corte Inglés** cuando compró la empresa la gente de Escom, la verdad es que nadie nos vendía "alimento" para nuestro ordenador preferido. Solo el bueno de Pablo Crespo de Mail Soft, se atrevía a importar algunas cosas originales, e incluso trajo el CD32, que por supuesto me compré, con todo lo que pillé a mano.

Pero la distribución legal del Amiga era más bien poca, e importar (algo que incluso yo intenté con Vulcan Software), era algo muy complicado.. fue aquí que llegaron los modems…

Una de las primeras cosas que me compré con el Amiga 1200 (después del HD, y la RAM extra), fue un flamante y espectacular Modem de ¡2400 baudios!, porque alguien, no recuerdo quien, me había hablado de algo llamado BBS, un misterioso sitio al que llamabas con el modem y te aparecía un menú con muchos juegos…pero no era tan fácil ni tan barato..



Entrar en una BBS era conectarse al "Mundo" entonces...

Conectabas el Modem, y desde el programa correspondiente del Amiga tecleabas "ATD" y el número de teléfono del sitio en cuestión, y después de rellenar unos formularios y cuestionarios a veces eternos, te daban acceso al sitio.

Si el "jefe" (SYSOP) de la BBS era enrollado, te dejaba entrar en la sección de archivos y podías descargarte algunos discos, que bajaban en dos o tres minutos cada uno, pero lo más normal, era que la BBS fuera de "pago", o sea, que de dejaban pasear todo lo que quisieras, pero en el momento en que intentabas descargar algo..¡Naranjas de la China!.

Si el SYSOP estaba vigilando, lo más común es que pasara un rato hablando

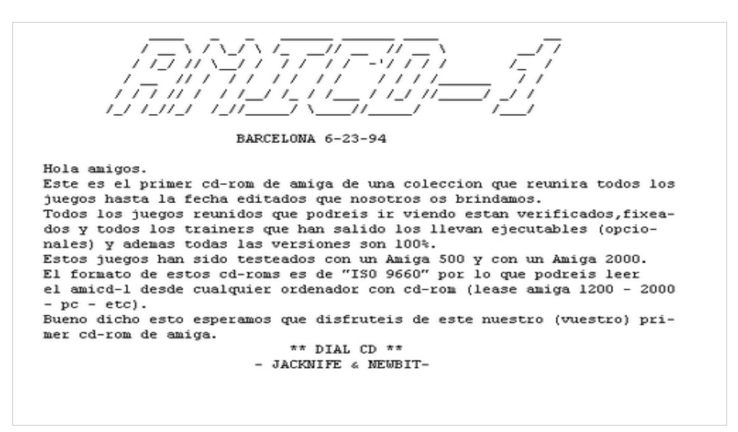
contigo, y si veía que eras de fiar (algo que pasaba cuando ya habías entrado unas cuantas veces), entonces te contaba donde, como y cuando se podía acceder a los juegos.

Normalmente (por lo menos en mi caso), se pagaba una cuota mensual de acceso, y podías descargar lo que quisieras, y para que os voy a decir lo contrario, era un vicio, tanto que algunos meses, tenía que hacer juegos malabares para poder pagar la factura de Telefónica.

El CD-ROM, ese regalo del cielo

Pululando por las distintas BBS amigueras, supe de la existencia de algo llamado "**Ami-CD**", unas recopilaciones alucinantes de juegos de Amiga desde el principio de los tiempos, preparados para grabar en disco.

La verdad, es que era un poco peñazo pasarlos a disco, ya que primero necesitábamos tener un Amiga con HD y CD-ROM, y con el descompresor DMS, que grababa los juegos con auto arranque directamente a disco, ir pasando uno a uno.



BARCELONA 6-23-94

Hola amigos.
Este es el primer cd-rom de amiga de una coleccion que reunira todos los juegos hasta la fecha editados que nosotros os brindamos.
Todos los juegos reunidos que podreis ir viendo estan verificados,fixeados y todos los trainers que han salido los llevan ejecutables (opcionales) y ademas todas las versiones son 100%.
Estos juegos han sido testeados con un Amiga 500 y con un Amiga 2000.
El formato de estos cd-roms es de "ISO 9660" por lo que podreis leer el amicd-1 desde cualquier ordenador con cd-rom (lease amiga 1200 - 2000 - pc - etc).
Bueno dicho esto esperamos que disfruteis de este nuestro (vuestro) primer cd-rom de amiga.

** DIAL CD **
- JACKNIFE & NEWBIT-

El primer "Ami-CD", con miles de juegos clásicos

Desde luego, uno se dejaba un pastón en discos vírgenes, pero era el precio a pagar a cambio de no gastar tanto en el teléfono, además en esta época la distribución de juegos de Amiga estaba reducida drásticamente, y comprar un juego, a menos que fuera por correo, era un suplicio.

Los usuarios de PC tuvieron también recopilaciones legendarias como los "**CD-MIX**", y para las consolas también circulaban vastos recopilatorios (se necesitaba un "copión" para poder ver los juegos).



En Windows, las recopilaciones piraras tenían menús e instaladores

Playstation y Saturn, los inicios de la era “ISO”

Los **“MODCHIPS**” se volvieron tremendamente populares en los 90, con la salida de las consolas de 32 Bits. **Aunque no se podían aún bajar los juegos de la “Mula”,** el piratón en cuestión que nos hacía la modificación, solía tener un gran catálogo de juegos a nuestra disposición.

Lo curioso del tema, es que **las consolas “hackeadas” se volvieron una necesidad en la prensa especializada de la época**, si no tenías una, **no podías cargar la mitad de las betas que te enviaban las compañías**. Es verdad que había un truquillo infame con un muelle que hacía que pudiéramos cambiar un disco original por una beta y la consola seguí cargando, pero era un método insufrible, y dependía exclusivamente de su habilidad para cambiar el disco en el momento preciso, por lo que en la prensa, se hizo imprescindible el método “B”. Más adelante, gentileza de Sony, tuvimos las “Play Negras”, (**Net Yaroze**), unas consolas modificadas para programar juegos “caseros”, que vendía Sony a los desarrolladores, y que por supuesto cargaban de todo.



Net Yaroze, una interesante herramienta "homebrew"

Uno, como era habitual con todas estas cosas, sólo tenía que buscar el clasificado de turno (**estos solían estar en el Segundamano**) , llamar al fulano e ir a su casa llevando la Play bajo el brazo… si no había trabajo era un rato, y si no, estaba al día siguiente.

En el caso de Saturn, uno la llevaba a la tienda de importación y le ponían un par de interruptores además del chip, uno para cambiar de NTSC a PAL y otro para cambiar la región de la consola.

En países como el que vivo yo, en **Paraguay, el tema de las copias de PSX y Saturn, es alucinante**. Recuerdo la primera vez que vine y me quedé flipado viendo las copias en los escaparates de las tiendas, y dentro de ellas, te sacaban un álbum de fotos lleno de caratulas de los juegos. **El precio de cada copia era de 20.000 Gs (unos 3 euros)**, y encontrabas de todo. Hoy en día, salvo algunas tiendas, siguen habiendo mogollón de juegos piratas, por supuesto para los nuevos sistemas, y como os supondréis aquí es inconcebible que te vendan una consola sin el modchip correspondiente… incluso la Nintendo DS se vende con un cartucho Flash con 10 juegos pregrabados….



Los famosos "álbumes" de juegos

Conclusión

Como podéis ver, el fenómeno de la piratería casera, no nació ayer, **sino que lleva varios años socavando (o ayudando) a las ventas de los juegos**, pero desde luego, uno no se da cuenta de a la gente que ha podido dejar en la ruina hasta que pasan los años… ya se que es muy tarde.. pero ¡¡¡perdón a todos los que se quedaron en la calle por culpa del "pirateo"!!!..